

Les enjeux de l'UNOC

Ce jeu s'inspire du principe du jeu de l'oie, revisité à travers des cartes thématiques portant sur les enjeux de la Conférence des Nations Unies sur les Océans (UNOC 3). L'objectif est de sensibiliser le grand public aux problématiques actuelles liées à l'Océan, à sa gouvernance et aux actions mises en place pour sa préservation. Les participants avancent le long d'un parcours jusqu'à l'arrivée, en traversant différentes zones symboliques : zones rouges qui représentent des décisions encore en discussion, non abouties ou des problématiques nécessitant encore des actions concrètes. Des zones vertes qui mettent en avant les mesures positives, les dispositifs existants ou les engagements pris en faveur de la protection de l'Océan, ainsi que les perspectives de futurs accords. Des zones beiges/vides (neutres) qui symbolisent des temps d'arrêt, de réflexion ou de transition, correspondant à des démarches émergentes dont les impacts restent à évaluer.

À travers une approche ludique et accessible, ce jeu vise à favoriser la compréhension des enjeux de gouvernance maritime à la suite de l'UNOC, à encourager la collaboration entre les différents acteurs et à mettre en lumière les grandes thématiques, défis et opportunités liés à la préservation des océans, dans un contexte à la fois national et international.

1. Placer le plateau de jeu avec le dé et les pions prêts à être utilisés, et les cartes réparties en 3 paquets (cartes vertes / rouges / beiges)
2. Le joueur positionne son pion sur la case départ, lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué.
3. Il regarde le dessin de la case sur laquelle il atterrit :

- **Case "pollution" rouge** : il pioche une **carte rouge**, lit la carte et applique l'effet (ex "Pollution plastique massive dans le Pacifique, recule de 1 case")

- **Case "biodiversité" verte** : il pioche une **carte verte**, lit la carte et applique l'effet (ex : "Création d'une aire marine protégée en Polynésie", avance de 2 cases)

- **Case "vide neutre"** : il pioche une **carte beige**, lit la carte et applique l'effet (ex : "traité en discussion, reste sur place")

4. Tour au joueur suivant. Le premier joueur à atteindre la case arrivée gagne la partie.



Accessibilité : gratuit, à télécharger

Public ciblé : grand public (12 à 99 ans)

Mots clés : UNOC, Océan, année de la mer, sensibilisation, conservation

Durée du jeu : 10 minutes